



DAFWINGS Tutorial

PRIMA DI TUTTO!!!:

- Per utilizzare DAFWings, bisogna disabilitare tutti gli altri Client per Piloti. Questo è il suggerimento dell'Autore ma, nella mia esperienza, potrebbe essere necessario solo per X-Plane in quanto, Prepar3D funziona benissimo senza disabilitare IVAP;
- E' importante,(ma non obbligatorio) aprire le porte TCP 55008. Anche in questo caso, è consigliabile. Io non ho porte aperte, ricevo un semplice avviso ma poi tutto funziona regolarmente.

INSTALLAZIONE:

Il Client Piloti è un auto-installer quindi vi basta avviarlo come amministratori ed il gioco è fatto. **Piccola accortezza che dovete avere è di copiare il file "simconnect.dll" che trovate nella cartella di DAF all'interno della cartella in cui è installato il vostro P3D.**

AVVIO VELOCE FSX e P3D (tutte le versioni) :

Dopo aver lanciato il Simulatore, premete SHIFT+TAB, comparirà la stessa icona che avevate visto durante l'avvio del Sim e si aprirà la finestra di connessione:

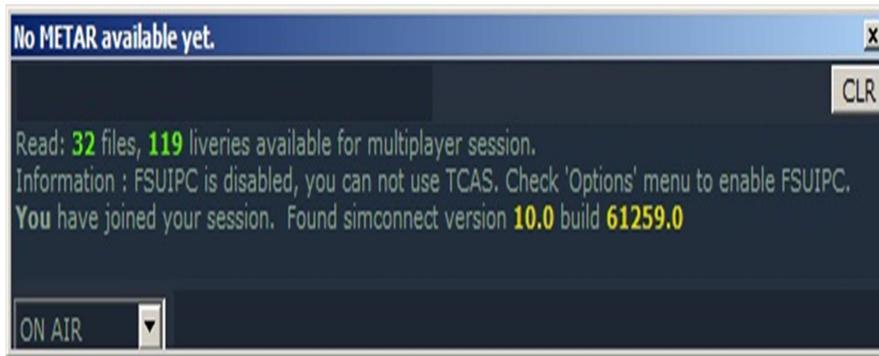


Figura 1 - Finestra di avvio di DafWings

Immediatamente dopo si aprirà una seconda finestra nella quale vi sarà chiesto di scegliere il tuo aeromobile da una lista (la scelta migliore è già evidenziata).

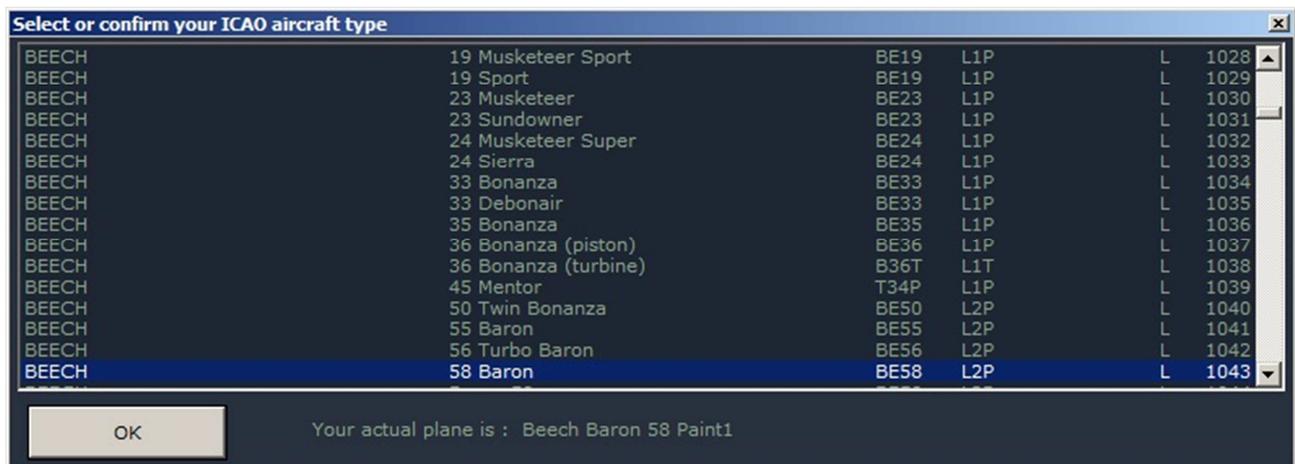


Figura 2 - Finestra di selezione dell'Aeromobile

X-PLANE:

Non sarà necessario avviare DAFWings una volta entrati in quanto tutto sarà avviato contemporaneamente al Simulatore.

ATTENZIONE!!!!:

Mentre per FSX e P3D non ci sono problemi relativi all'incompatibilità con altri Client per Piloti, per X-Plane questa incompatibilità è accertata.

All'interno della cartella

[VOSTRO DISCO]:\X_Plane_10\steamapps\common\X-Plane 10\Resources\plugins

Troverete, una volta lanciato l'installer ed indicatogli dove si trova X-Plane, questi nuovi elementi:

Una cartella chiamata **xDafWings**

Questi files

xDafLib.dll
xDafLib64.dll
xDafWings.xpl
xDafWings64.xpl

Se avete installato anche XIVAP avrete, nella stessa cartella Plugin questi elementi:

Una cartella chiamata **X-IvAp Resources**

Questi files

X-IvAp-32.xpl
X-IvAp-64.xpl

Dovrete quindi dire ad X-Plane quali di questi plugin caricare PRIMA di avviarlo, quindi:

Cretevi due cartelle che chiamerete DAF e IVAP (che non esistono quindi non saranno viste da X-Plane)

Nella cartella DAF copiate i files di DAFWings (xDafLib.dll, xDafLib64.dll, xDafWings.xpl xDafWings64.xpl e la cartella xDafWings)

Nella cartella IVAP copiate i files di X-IVAP (X-IvAp-32.xpl, X-IvAp-64.xpl e la cartella X-IvAp Resources)

Una volta fatta questa operazione, cancellate fisicamente tutti i files che avete copiato dalla cartella Plugins ed avrete nuovamente X-Plane liscio senza DAF e X-IVAP.

PRIMA di avviare il Simulatore non dovete fare altro che copiare i files di uno o dell'altro Client ed andare ad incollarli nella cartella Plugins.

ESEMPIO:

Se dovete volare per una serata sul Server OVT, copiate ed incollate i files che avete nella cartella DAF. Se invece volete volare su IVAO (o sul client che volete che potrebbe essere FSInn, Squawkbox etc etc) copiate quelli relativi al Vostro Client .

E' un lavoro un po' complesso ma NON difficile. In qualsiasi caso, potete contattarmi in ogni momento per chiedere informazioni, sono qui per questo!!

Anche per X-Plane, una volta avviato il Simulatore avrete a disposizione le due finestre già viste in alto (Figura 1 e Figura 2).

Una volta scelto l'aereo che state pilotando e cliccato sul tasto OK, la finestra di scelta scomparirà ed apparirà quella principale che ci permette di configurare il Client e di connetterci al nostro server.

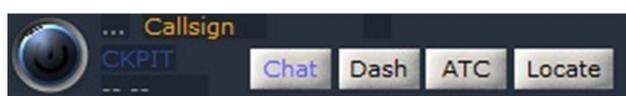


Figura 3 - Finestra principale di DafWings

ATTENZIONE!!!!

Lavorando in finestre a scomparsa e riposizionabili, potrebbe accadere che non siano capitate in primo piano quindi, cercatele sul Desktop, ci sono di sicuro.

Abbiamo così terminato la prima parte. Adesso procederemo alla sua configurazione ed alla connessione al nostro server.

CONFIGURAZIONE DEL CLIENT:

Cliccate con il tasto destro alla destra della scritta "Callsign" che trovate nella Finestra principale di DafWings. Si aprirà un menu a tendina dal quale andrete a selezionare la voce "Options"

Dal menu che si attiverà selezionate la prima voce "Main Setup" e comparirà questa finestra:

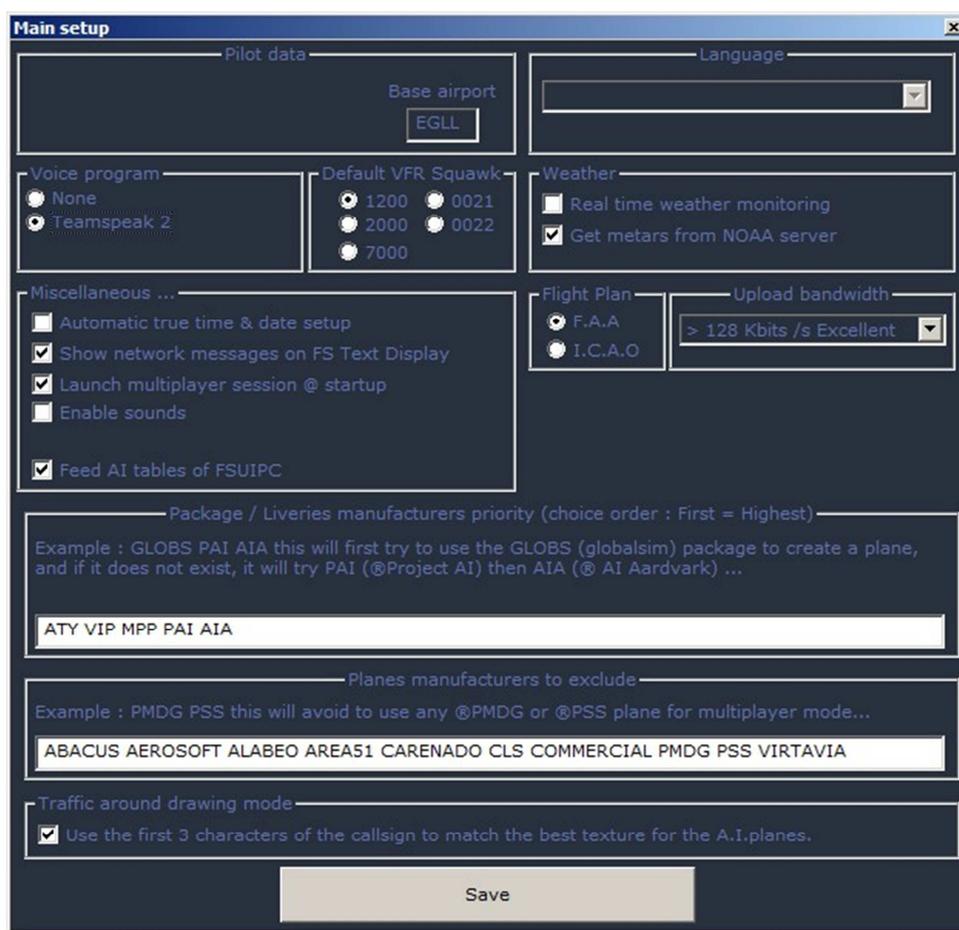


Figura 4 - Configurazione generale

Aggiornate il Codice ICAO del Vostro Aeroporto preferito (LIME [altamente raccomandato!!!], quello con cui vi siete registrati su IVAO o quello che volete)

Lasciate ESATTAMENTE TUTTO come lo trovate. Confrontate la figura 4 con i vostri settaggi e, se ci dovessero essere differenze, portate tutto alla situazione che vedete qui sopra.

Salvate tutto e cliccate nuovamente a destra della scritta "Callsign", scegliete nuovamente Options e, questa volta selezionate la voce "Setup your network".

Si aprirà così la finestra che vedete in Figura 5

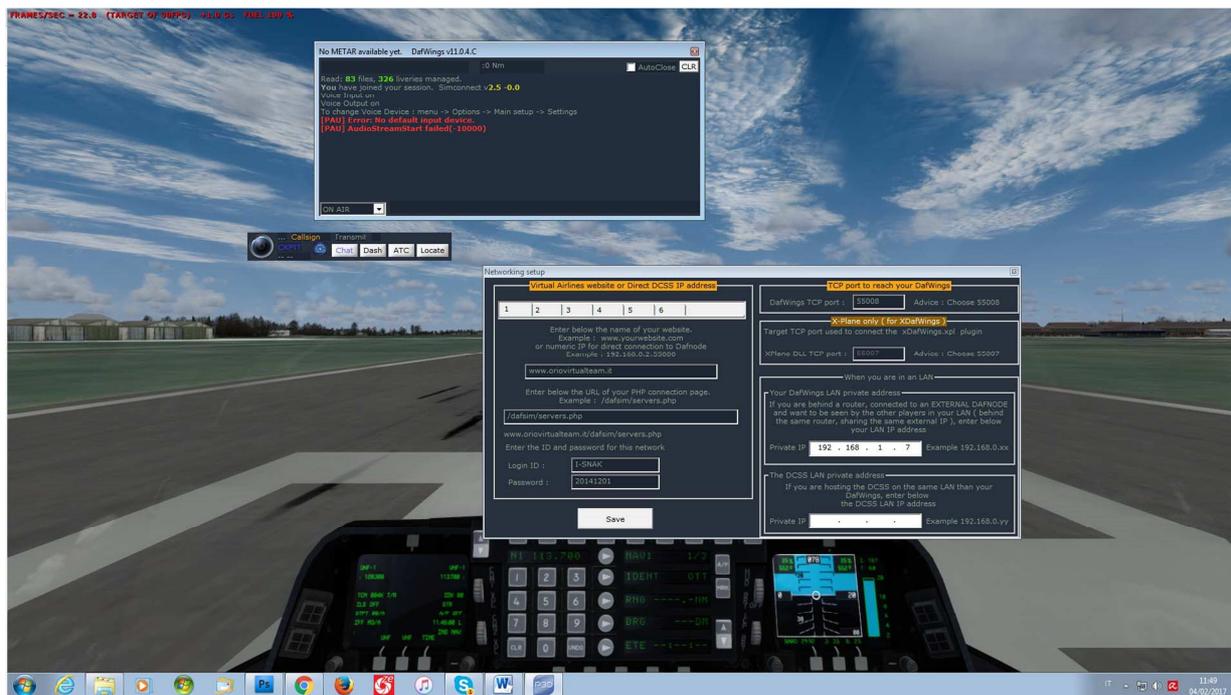


Figura 5 - Selezione configurazione rete

Nella prima casella dovete inserire il Nome del nostro server:

www.oriovirtualteam.it

La seconda casella la lasciate esattamente come la trovate

Nella sezione riservata alle credenziali di accesso inserite come ID il Vostro Nome in formato ICAO (il mio è I-SNAK). Come Password inserite quella che vi è stata comunicata con la Mail di benvenuto. In caso di problemi, come avete letto sopra, CHIAMATEMI, scrivetemi, contattatemi con ogni mezzo, gli aiuti non si pagano.

Le altre caselle le potete lasciare così come sono.

Salvate e

Dalla finestra principale, cliccate nuovamente a destra di "Callsign" e questa volta selezionate la Prima voce "Networks". Vi comparirà un elenco delle reti che avrete impostato con la procedura precedente (si possono impostare fino a 6 reti diverse). Scegliete Oriovirtual e selezionatela.

Una volta cliccato sul nostro server viene avviata la procedura di connessione che dura pochi secondi durante la quale verranno mostrati certamente alcuni messaggi di errore che però non hanno conseguenze sulla connessione. Sicuramente riceverete il messaggio relativo alla porta TCP chiusa Ignoratelo e lasciate completare la connessione.

BENVENUTI NEL NOSTRO SERVER!!!!

LO STAFF DI ORIOVIRTUAL